

Los Juegos en Línea y la Vida Universitaria

Online Games and University Life

María Alejandra Saucedo James^{*}, Ana del Rocío Fernández Torres[†], y José Walter Sandoya Villafuerte[‡]

Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

{msaucedora, afernandez, jsandoya}@utb.edu.ec

Fecha de recepción: 3 de agosto de 2016 — **Fecha de aceptación:** 16 de agosto de 2016

Justificación—En la actualidad la tecnología juega un rol muy importante en la vida de los estudiantes universitarios, puesto que internet es una herramienta tecnológica que les ofrece muchos recursos, como educación, entretenimiento, motivación. Todos estos recursos permiten que los estudiantes desarrollen destrezas de aprendizaje cognitivos las cuales permiten que el estudiante decida que recurso aprovechar al máximo. Al elaborar este artículo sobre los juegos en línea se pretende investigar ¿Por qué los usan?, o si solo es una forma de entretenerse de las labores académicas o para despejar las dificultades que pueden darse en un día de estudio, esta pregunta nos sirve como referencia para investigar si los juegos en línea influyen en el rendimiento académico, la socialización personal, y/o la relación personal de un estudiante. Por ello este estudio nos permitirá conocer cuáles son los juegos más utilizados por los estudiantes y también determinar si son usados por diversión, o adicción.

Resumen—La investigación se centra en conocer las características de la atracción de los juegos en línea, las ventajas y desventajas de los mismos en los procesos educativos de la Educación Superior. A lo largo de los años los juegos han sufrido una metamorfosis muy grande, dejaron de estar en una consola física y pasar a servidores que se encuentran a kilómetros de distancia, pero esa no es la atracción principal, si no, la manera como nos permiten jugar uniendo a nuestros adversarios y aliados que incluso pueden tener otras culturas, edades idiomas entre otras características culturales y educativas.

Jugar en línea significa dejar der lado muchos pasatiempos, obligaciones para convertirlo en una adicción, de la cual tenemos que ver cuál es nuestra ventaja y desventaja de estar en ellos. En la educación universitaria la concentración y tiempo es muy importante, las cantidades de tareas y lectura ocupa un gran porcentaje del tiempo del universitario. Los juegos en línea pueden aportar a la parte cognitiva, agilidad mental, interacción entre personas, pero también pueden afectar las mismas si nuestro pasatiempo o deporte como lo toman algunos se vuelve una adicción sin control. Para esto se ha realizado un estudio en la Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Administración Finanzas e Informática, para conocer los efectos de los juegos en línea de un grupo de estudiantes que la conforman.

Palabras Clave—Juegos en línea, Internet, Educación Superior.

Abstract—The research focuses on knowing the characteristics of the attraction of online games, the advantages and disadvantages of them in the educational process of higher education. Over the years the games have been a huge metamorphosis, were no longer in a physical console and move to servers that are located kilometers away, but that's not the main attraction, if not, how allow us uniting play our adversaries and allies who may even have different cultures, languages ages among other cultural and educational features.

Playing online means leaving aside der many hobbies, obligations to turn it into an online addiction, which we have to see what our advantage and disadvantage of being in them. In college concentration and time it is very important, amounts of reading tasks and occupies a large percentage of time the university. Online games can bring to the cognitive part, mental agility, interaction between people, but can also affect them if our hobby or sport as taking some it becomes an addiction without control. For this it has conducted a study on a Technical University of Babahoyo, Finance Faculty of Management and Informatics, to know the effects of online games of a group of students that shape it.

Keywords—Online games, Internet, Higher Education.

INTRODUCCIÓN

Desde que se crearon los primeros e inofensivos juegos de video de ping-pong hasta los juegos actuales, ha ocurrido una evolución muy profunda que nos permite apreciar unas diferencias enormes en el amplísimo panorama de los videojuegos (Etxeberria, 2008). Los soportes y formas de jugar son diversos. El rudimentario Pong ha evolucionado y hoy en los salones recreativos pueden encontrarse sofisticadas

máquinas que ofrecen entretenimientos próximos a la realidad virtual.

Las consolas conectadas a un televisor, computadoras domésticas y aparatos de videojuegos portátiles con pantalla en color ofrecen miles de programas de juego de diferentes géneros y niveles de complejidad, mientras los teléfonos móviles y otros aparatos electrónicos de uso corriente incorporan de fábrica programas de juego sencillos. (Levis, 2002). Con el advenimiento de nuevas tecnologías, la interacción con personas de otras partes del mundo o del propio país, sean conocidas o no, es cada vez más rápida y efectiva. Sin lugar a dudas, Internet es uno de los servicios de redes de comunicación que más éxito han tenido en todo el mundo (García-Maldonado et al., 2011).

^{*}Ingeniera en Sistemas

[†]Ingeniera en Sistemas, Magister en Conectividad y Redes de Ordenadores

[‡] Ingeniero en Electricidad Especialización Electrónica, Magister en Administración de Empresas.

Las comunidades y grupos virtuales permiten que sus usuarios hagan vida social en el ciberespacio y es concebida como una enredadera en constante fluir. Es decir, ser o estar conectado en la red, tiene una condición fundamental; el vínculo que se establece con todos los integrantes de las redes sociales, este vínculo se caracteriza por el valor comunicativo horizontal y libre que tienen los usuarios que dan vida a las mismas (Arcila et al., 2011).

Los avances tecnológicos hoy en día nos ofrecen tantos servicios de gratuidad como de paga, que mediante internet podemos también educarnos y desarrollar destrezas cognitivas que nos ayudan a ejecutar tareas en nuestra vida diaria. “Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños” (García and Carrillo, 2011).

DESARROLLO

El uso de internet tiene un impacto profundo en el mundo laboral, el ocio y el conocimiento a nivel mundial, gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información, es así, que cada vez se suman los usuarios conectados a la red en todo el mundo. (Tipantuña Caiza, 2013). Los juegos de video aparecieron a mediados de los años 70. Se hicieron muy populares rápidamente, puesto que al hombre siempre le han gustado entretenerse. Existen muchos tipos de juegos, fáciles y complicados. Algunos pueden ser jugados variando los niveles de dificultad, iniciando en el nivel elemental y progresando a los más avanzados. Ciertos juegos están diseñados para una persona, contra otra persona, contra el computador o pueden ser jugados por dos o más, compitiendo entre sí (BARROS and PANQUEVA, 1998).

En el Informe de referencia de la UIT (Unidad Internacional de Telecomunicaciones), Medición de la Sociedad de la Información, publicado, se indica que 3.200 millones de personas están a partir de ahora en línea, lo que representa el 43,4 % de la población mundial, en tanto que el número de suscripciones al servicio móvil celular asciende a casi 7.100 millones en todo el mundo, y más del 95 % de la población puede recibir una señal móvil celular. En el Informe se señala también que los 167 países contemplados en el Índice de Desarrollo de las TIC (IDI: Investigación, Desarrollo e Innovación) mejoraron sus valores IDI entre 2010 y 2015, lo que significa que los niveles de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la utilización de esas tecnologías y los conocimientos en la materia siguen mejorando en todo el mundo (Parkes and Albertini, 2015).

Los videojuegos que existen actualmente proveen herramientas para el desarrollo de destrezas de respuesta rápida, investigación, lógica, de toma de decisiones y habilidades de planeación a largo plazo. Al combinar estos elementos en un sólo juego se pueden crear ambientes híbridos de aprendizaje. Al agregar modelos de la teoría de juegos, inteligencia artificial y algoritmos, las simulaciones reflejarán mejor las situaciones reales del mundo (BARROS and PANQUEVA, 1998). Los juegos en línea también pueden desarrollar destrezas y capacidades intelectuales y emocionales en las personas que lo

practican, tanto en el juego como para la vida real (Escobar et al., 2015).

Jugar puede fortalecer una variedad de destrezas como las matemáticas y la lectura. Aumenta la habilidad de pensar y hablar de manera clara y concisa, de formular e implementar sus planes, de cooperar y comunicarse con otros al igual que incrementar su capacidad de analizar información tanto escrita como verbal. Puesto que los jugadores son miembros de grupo cohesivos en juegos multiplayer, pueden ayudar a las personas desarrollar destrezas de liderazgo y promueve cooperación, trabajo en equipo, amistad y comunicación abierta (BARROS and PANQUEVA, 1998).

Las tecnologías de la información y la comunicación han supuesto una auténtica revolución cultural y económica. Es necesario un tiempo de adaptación para entender cómo impregnan nuestras vidas y cómo, en muchas familias, quienes poseen el conocimiento tecnológico son los más jóvenes. Los videojuegos tradicionales que se juegan en una plataforma como el ordenador pueden ser excesivos o inapropiados, pero la gravedad del trastorno y su duración indican que se trata de un abuso o de un mal hábito, nunca de una verdadera adicción (Carbonell et al., 2009).

Otro efecto positivo de los videojuegos en línea es a nivel de sociabilidad, es que gracias a la posibilidad de comunicación a través de la red, los adolescentes comparten por esta vía con grupos de amigos y pares y no necesariamente permanecen aislados (Escobar et al., 2015).

“Los videojuegos constituyen una excelente herramienta de multi estimulación cognitivo- afectiva, que acelera el aprendizaje, genera placer, y potencia las habilidades digitales, el pensamiento estratégico y la creatividad, facilitan la atención a la diversidad permitiendo establecer varios ritmos de aprendizaje y la facilidad de adaptar el nivel de contenidos según las necesidades de cada uno” (Rojas, 2011). Estimulan la capacidad de razonamiento y discernimiento, permiten la interdisciplinariedad, en un solo videojuego podemos encontrar desarrollo de varias áreas, permiten un sistema de evaluación que genera la sana competencia, el desarrollo de destrezas básicas como la rapidez de reflejos y la memoria, desarrollan el instinto de superación (BARROS and PANQUEVA, 1998).

Algunos permiten mejorar y acrecentar la rapidez de razonamiento, estimulan la concentración, por lo que pueden ser muy adecuados para niños hiperactivos o con déficit de atención” (Salguero, 2009). Muchos videojuegos en línea incorporan importantes elementos de tipo perceptivo y deductivo (Escobar et al., 2015).

MÉTODOS

Diseño

Esta investigación se ha realizado mediante el método inductivo: la población objetivo son 1200 alumnos pertenecientes a la Facultad de Administración Finanzas e Informática, este artículo se planteó para conocer los motivos del rendimiento académico de los estudiantes universitarios.

Características de la muestra

En el presente estudio se ha encuestado a 250 estudiantes universitarios que asisten a los predios de la Facultad de Admi-

nistración Finanzas en Informática, siendo el 43 % mujeres y el 57 % hombres. La encuesta se realizó a los estudiantes de la Carrera de sistemas ya que su área de estudio es la tecnología y ellos se ven involucrados con este medio en su diario vivir.

Instrumentos y variables

Como instrumentos de esta investigación, se elaboraron 14 preguntas para encuestar a los estudiantes de la Facultad de Administración finanzas en Informática de la carrera de Ingeniería en Sistemas, con la finalidad de obtener los porcentajes de jóvenes que juegan en línea, el juego más popular entre su comunidad, el tiempo que dedican a jugar y demás factores que aportan énfasis investigativo al tema.

RESULTADOS

De la investigación se obtuvo lo siguiente: El 57 % de los estudiantes de la carrera de sistemas de la Facultad de Administración Finanzas e Informática juega en línea.

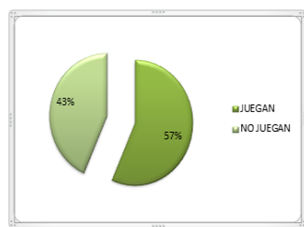


Figura 1. Estudiantes que juegan o no en línea

Fuente: Elaboración propia

El 73 % es de género masculino de los estudiantes de la escuela de sistemas, dando a entender que la población masculina estudiantil es la que tiene más tendencia a jugar y a entretenerse en actividades no curriculares.

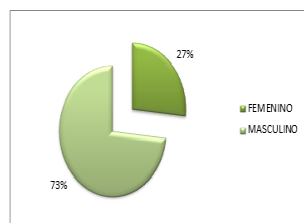


Figura 2. Estudiantes por género que juegan en línea

Fuente: Elaboración propia

Entre la población encuestada la edad en que los estudiantes se dedican más al juego en línea, es entre los 20 a 22 años, ya que es una edad promedio en la que se encuentran cursando en los semestres de primero a tercero.

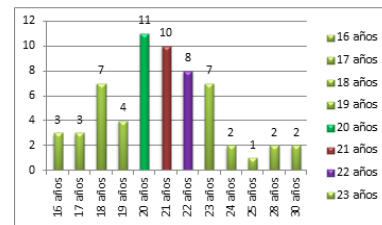


Figura 3. Las edades en que más juegan

Fuente: Elaboración propia

Las horas dedicadas a los juegos en línea son 36 % le dedica una hora siendo el porcentaje más alto de tiempo utilizado.



Figura 4. Horas dedicadas al juego

Fuente: Elaboración propia

Los niveles de estudiantes que mayor número de jugadores en línea registran son los de primero con un 20 % y tercero con un 25 %, ya que los estudiantes de niveles superiores dedican más tiempo a sus actividades académicas que son más fuertes en generación de proyectos e investigación.

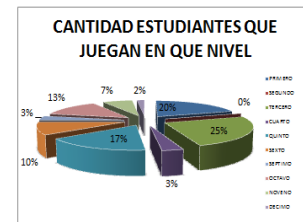


Figura 5. Que nivel es donde se encuentran más estudiantes jugando en línea

Fuente: Elaboración propia

El tipo de juego que más practican es Candy crush, futbol, DOTA/2. Los juegos que más se publican en las redes sociales son los de mayor atractivo entre los jóvenes, pues están en contacto de su publicidad cuando ingresan a sus perfiles.

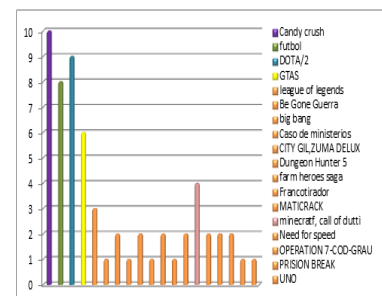


Figura 6. Que tipo de juego en línea es el que más frecuentan

Fuente: Elaboración propia

La interacción de los jugadores en línea es de 58 % y el 42 % de forma presencial, es más fácil para los jóvenes interactuar en línea que manera directa por el mismo hecho de su personalidad propensa a su edad.

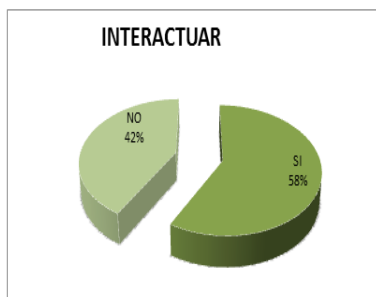


Figura 7. Que porcentaje de estudiantes prefiere interactuar por medio del juego

Fuente: Elaboración propia

El 47 % de los estudiantes reflejan un nivel experto en el juego, el 36 % nivel intermedio y el 17 % en principiante, tenemos más estudiantes en el nivel experto, esto indica que tienen que dedicarles horas diarias a la práctica del juego.

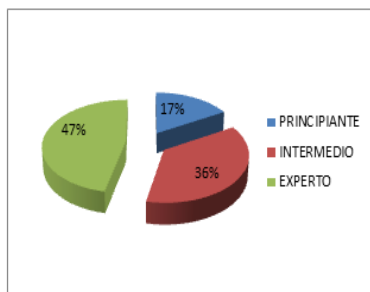


Figura 8. Que nivel de experiencia se encuentran los estudiantes que juegan

Fuente: Elaboración propia

El dispositivo más utilizado, es el teléfono móvil con un 49 % luego la computadora con 43 % y otros dispositivos con el 8 %, la influencia de los dispositivos inteligentes como los móviles hace que los estudiantes en momentos de ocio concurren al mismo por su portabilidad todo el tiempo.

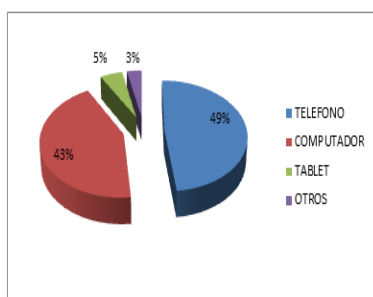


Figura 9. Que dispositivo es el que más usan los estudiantes para jugar en línea

Fuente: Elaboración propia

Los que le dedican horas al deporte son 74 %, de las cuales el 9 % dedica menos de una hora, el 55 % le dedica una hora, el 28 % dos horas y más de dos horas 7 %. Un estudio publicado en la revista "British Journal of Sports Medicine" apunta a que los adolescentes que realizan una mayor práctica de actividad física al día consiguen unos mejores resultados académicos.()

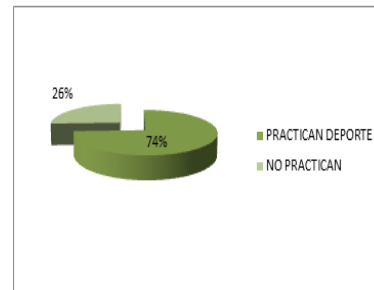


Figura 10. Porcentaje de estudiantes que dedican tiempo al deporte

Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes que se dedican a leer un libro en la actualidad son el 49 % y el 51 % no, la dedicación a la lectura en los jóvenes estudiantes de la carrera de sistemas es baja.

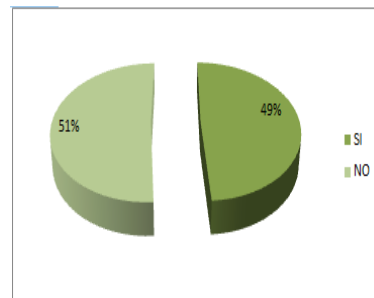


Figura 11. Porcentaje de estudiantes que leen libros

Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes que juegan en línea y leen libros representan el 45 % y los que no leen ningún libro representan el 55 %, el porcentaje de estudiantes que juegan en línea y dedican tiempo a la lectura es menor.

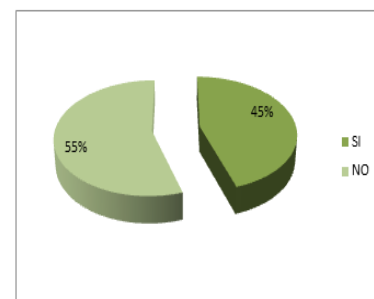


Figura 12. Porcentaje de estudiantes que juegan en línea y leen libros

Fuente: Elaboración propia

De los estudiantes que se dedican al deporte, el 69 % leen libros y el 31 % no, la influencia del deporte es mayor que

la antes vista de los juegos en línea en comparación con la dedicación a la lectura.

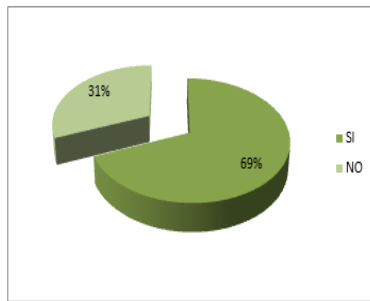


Figura 13. Porcentaje de estudiantes practican deporte y leen libros

Fuente: Elaboración propia

Discusión

En los procesos de aprendizaje los estudiantes comparten su tiempo en diferentes distracciones como son los juegos en línea y los deportes, el docente o guía de estudio debe tener en cuenta que el campo de la tecnología juega un rol muy significativo en la vida del estudiante universitario por lo tanto toman las herramientas informáticas, para su distracción, como fuente de conocimiento y como activador de habilidades cognitivas.

Los juegos como Candy crush es una fuente de memorización y habilidad que permite tener activa nuestra memoria auditiva, rapidez mental, entre otras cualidades. El Fútbol en línea uno de los deportes favoritos del planeta y practicado por muchos sean profesionales o aficionados, estos juegos en línea nos permiten mejorar nuestras estrategias en el deporte, la relación de grupo, y a poder realizar nuestro deporte favorito sin salir de casa. Otros de los juegos es DOTA un juego de equipos de cinco miembros que tiene por objetivo destruir estructuras rivales controlando a personajes que son como superhéroes, aportando de esta manera al trabajo en equipo la agilidad compartida y el liderazgo. Por el contrario tener muchas horas de distracción puede ocasionar que perdamos la concentración en nuestras horas complementarias de trabajo autónomo que nos exige la profesionalización de la carrera que se estudia.

La investigación nos demuestra que los estudiantes están divididos en diferentes distracciones, los cuales afecta más al género masculino, pero en general leer libros para los estudiantes no es prioritario, de lo cual no es necesariamente por los juegos en línea, el dispositivo que actualmente los estudiantes usan es el celular que se porta en las aulas y en todo momento.

CONCLUSIONES

La Facultad de Administración Finanzas e Informática especialmente la carrera de sistemas utiliza juegos en línea de memoria, deporte y combate en grupo de las cuales su mayor tiempo de distracción, es de una hora, para aliviar el estrés lo que conlleva a reforzar la agilidad mental. La mayor influencia entre los jóvenes se encuentra entre los primeros niveles

de estudio que son desde primero hasta tercer semestre con edades de 20, 21 y 22 años. En la mayoría son varones pues las mujeres disfrutan de esta distracción en menor categoría.

La influencia en procesos de aprendizaje como son la lectura no está directamente ligado a los juegos en línea ni al deporte pues las dos actividades tienen un nivel un poco bajo de lectores. Las relaciones interpersonales de los jóvenes por medios virtuales, es mayor que la personalmente. Los adolescentes les resulta más fácil ser ellos mismos cuando se relacionan a través de la red que personalmente, según un estudio realizado por la red europea de (online, 2014).

Debe fomentarse la lectura de una manera adecuada, podría ser investigando los intereses que tienen los estudiantes, ya sean estas actividades deportivas o juegos en línea. Se ha demostrado que los juegos en línea no afectan mayormente a los procesos de aprendizaje, por el contrario orientándolas adecuadamente podrían ser una buena herramienta de educación para que los estudiantes puedan recurrir a la lectura y mejorar habilidades de memorización, trabajo en equipo, interacción personal, entre otras.

En la Facultad de Finanzas e Informática la influencia de los juegos en línea no es muy elevada debido a que su dedicación de tiempo no es más de una hora y los juegos que practican no son juegos agresivos que influyan a las actividades académicas. Jugar es parte de nuestro diario vivir, nos permite tener un respiro de las actividades académicas y a la vez influir en el aumento de algunas habilidades humanas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcila, J. B. P., Quintero, E. A. F., de Aguilar, S. K., and de Peña, N. C. T. (2011). La simulación y los juegos en línea como herramienta para la inmersión educativa. *Etic@net*, 9(10):1.
- BARROS, P. M. and PANQUEVA, A. G. (1998). Juegos multi-player: Juegos colaborativos para la educación. *Informática Educativa, UNIANDES-LIDIE*, 11(2):223-239.
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M., Oberst, U., and Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25:201-220.
- Escobar, J., Alexandra, M., and Herrera, S. (2015). *JUEGOS EN LÍNEA Y SUS CONSECUENCIAS PSICOSOCIALES EN LAS PERSONAS QUE FRECUENTAN EL CYBER "MEGANETH" DE RIOBAMBA, PERIODO ABRIL-SEPTIEMBRE 2013*. PhD thesis.
- Etzeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación.
- García, Á. P. and Carrillo, J. A. O. (2011). El potencial didáctico de los videojuegos: "the movies" un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual. *Etic@net*, 9(10):2.
- García-Maldonado, G., Joffre-Velázquez, V. M., Martínez-Salazar, G. J., and Llanes-Castillo, A. (2011). Cyberbullying: forma virtual de intimidación escolar. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 40(1):115-130.
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permanencias. *Comunicación y pedagogía*, 184:65-69.
- Parkes, S. and Albertini, M. (2015). La UIT publica datos mundiales anuales sobre las TIC y clasificaciones de los

países según el Índice de Desarrollo de las TIC Corea , primera en la clasificación mundial del Índice de Desarrollo de las TIC (IDI). (Idi).

Rojas, F. H. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de puno-2010. *Comuni@ cción-Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2):37–44.

Salguero, R. T. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7):235–250.

Tipantuña Caiza, K. M. (2013). ADICCIÓN A INTERNET Y SUS CONSECUENCIAS EN ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE QUITO EN EL AÑO 2013.